

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 10-309376

(43)Date of publication of application : 24.11.1998

(51)Int.Cl. A63F 9/22
H04B 7/26
H04Q 7/38

(21)Application number : 09-121155

(71)Applicant : SONY CORP

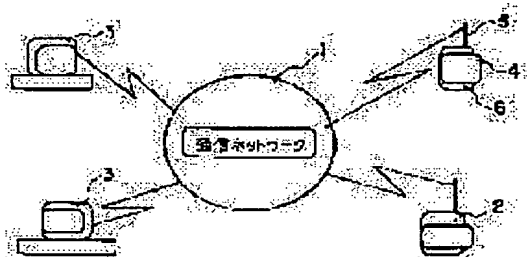
(22)Date of filing : 12.05.1997

(72)Inventor : YOSHIDA NORITO

(54) PORTABLE COMMUNICATION EQUIPMENT AND GAME PROGRAM FOR COMMUNICATION EQUIPMENT**(57)Abstract:**

PROBLEM TO BE SOLVED: To vary the proceedings of a game by providing a 1st program for executing a puzzle game and a 2nd program for displaying a character to be determined corresponding to data showing the number of times of reception from other communication equipment and data showing the number of times in which a correct answer is given in the puzzle game.

SOLUTION: Through a communication network 1 such as an internet, information signals are exchanged with the communication equipment such as portable communication equipment 2 or computer 3. When operation to start the 1st game is performed for the operating part of control circuit part, based on the 1st program among game programs stored in a storage part, every communication equipment executes the puzzle game on a display part 4. Based on the 2nd program, the control circuit part displays a prescribed character on the display part 4 but this character is successively proceeded while determining its form corresponding to data showing the number of times of reception stored in the storage part and data showing the number of times in which the correct answer is given.

**LEGAL STATUS**

[Date of request for examination] 17.09.2003

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平10-309376

(43) 公開日 平成10年(1998)11月24日

(51) Int.Cl.⁶

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

A 6 3 F 9/22

G

H

H 0 4 B 7/26

H 0 4 B 7/26

E

H 0 4 Q 7/38

1 0 9 T

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 5 頁)

(21) 出願番号 特願平9-121155

(22) 出願日 平成9年(1997)5月12日

(71) 出願人 000002185

ソニー株式会社

東京都品川区北品川6丁目7番35号

(72) 発明者 吉田 遼人

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニ

ー株式会社内

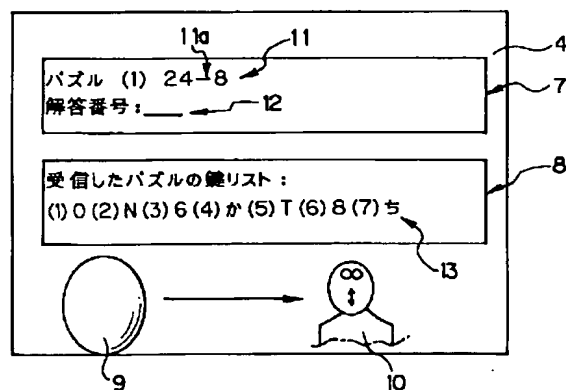
(74) 代理人 弁理士 小池 晃 (外2名)

(54) 【発明の名称】 携帯型通信装置及び通信装置用ゲームプログラム

(57) 【要約】

【課題】 電子メールの如き文字情報信号及び映像情報信号の通信を娯楽性を伴って行うことができるようになされた携帯型通信装置及び通信装置において実行することができ通信内容に応じてゲームの進行が多様化されるようになされた通信装置用ゲームプログラムを提供する。

【解決手段】 携帯型通信装置にゲームプログラムを内蔵させ、このゲームプログラムは、パズルゲームの正答回数を年齢とし、電子メールの受信回数を餌として成長する疑似生命体のキャラクタを表示するものとする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 他の通信装置との間で情報信号の授受を行う通信回路部と、

情報信号の記憶をする記憶部と、

文字及び図形を表示する表示部と、

情報信号の入力を行うための操作部と、

記憶部に記憶された情報信号及び操作部を介して入力された情報信号に基づいて、通信回路部、記憶部及び表示部を制御する制御回路部とを備え、

制御回路部は、記憶部に記憶された第1のプログラムに基づくパズルゲームを表示部において実行するとともに、

記憶部に記憶された第2のプログラムに基づき、通信回路部における受信回数のデータと上記パズルゲームにおける正答回数のデータとに応じて決定されるキャラクタを表示部に表示することを特徴とする携帯型通信装置。

【請求項2】 表示部においてパズルゲームを実行する第1のプログラムと、

通信回路部による受信回数のデータと上記パズルゲームにおける正答回数のデータとに応じて決定されるキャラクタを表示部に表示する第2のプログラムとからなることを特徴とする通信装置用ゲームプログラム。

【請求項3】 パズルの正答回数のデータを年齢データとして扱い、受信回数のデータを食事をした回数のデータとして扱い、年齢データ及び食事をした回数のデータに応じてキャラクタを決定することを特徴とする請求項2記載の通信装置用ゲームプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、いわゆる携帯電話の如き携帯型通信装置及び通信装置上において使用される通信装置用ゲームプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来、いわゆる移動体通信装置として、携帯型通信装置が提案されている。この携帯型通信装置としては、「携帯電話」と通称されるものが知られている。この「携帯電話」においては、音声信号のみならず、文字情報信号や映像情報信号の送受信を行えるように構成されたものがある。文字情報信号の通信としては、「電子メール」と通称されるものがあり、また、映像情報信号の通信としては、「インターネット」と通称されるものがある。

【0003】一方、コンピュータを内蔵したゲーム装置において実行するゲームプログラムとして、ゲーム開始からの経過時間のデータを年齢データとして扱い、所定の操作の回数のデータを食事をした回数のデータとして扱い、年齢データ及び食事をした回数のデータに応じてキャラクタを決定して表示するゲームプログラムが提案されている。このようなゲームプログラムは、擬似的な生命体の飼育をシュミレーションしたものである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところで、上述のような携帯型通信装置は、音声信号の通信もさることながら、文字情報信号及び映像情報信号の通信においてより活発に使用されることが望まれている。そのため、文字情報信号及び映像情報信号の通信をより娯楽性を伴って行うことができる機能を有する携帯型通信装置が望まれている。

【0005】一方、上述のような、擬似的な生命体の飼育をシュミレーションしたゲームプログラムは、一つのゲーム装置上において実行されるだけであり、通信機能を有する通信装置と関わりを持つことはなかった。したがって、このゲームプログラムにおいては、ゲームの進行が画一的になるなど、ゲームの娯楽性が不十分と思われる場合があった。

【0006】そこで、本発明は、上述の実情に鑑みて提案されるものであって、文字情報信号及び映像情報信号の通信を娯楽性を伴って行うことができるようになされた携帯型通信装置及び通信装置において実行することができ通信内容に応じてゲームの進行が多様化されるようになされた通信装置用ゲームプログラムを提供しようとするものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】上述の課題を解決するため、本発明に係る携帯型通信装置は、ゲームプログラムを内蔵している。そして、このゲームプログラムは、パズルゲームを実行する第1のプログラムと、他の通信装置よりの受信回数のデータとパズルゲームにおける正答回数のデータとに応じて決定されるキャラクタを表示する第2のプログラムとからなるものである。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面を参照しながら説明する。

【0009】本発明に係る携帯型通信装置は、図1に示すように、いわゆるインターネットの如き通信ネットワーク1を介して、他の携帯型通信装置2やコンピュータ3の如き通信装置との間で情報信号の送受信を行う。この携帯型通信装置は、携帯可能な筐体6を有し、この筐体6内に他の通信装置との間で情報信号の授受を行うための通信回路部を内蔵している。この通信回路部は、アンテナ5を介して、通信ネットワーク1との間で、送受信電波により情報信号の授受を行う。

【0010】また、この携帯型通信装置は、筐体6内に情報信号の記憶をする記憶部、すなわち、メモリを内蔵している。そして、この携帯型通信装置は、筐体6内に文字及び図形を表示する表示部4と、情報信号の入力を行うための操作部とを備えている。表示部4は、液晶表示デバイスの如き表示デバイスを有して構成されている。操作部は、いわゆるテンキーや文字キー等の数字や文字に対応された複数の押釦スイッチを有しており、押

圧操作された押釦スイッチに対応する操作信号を生成する。

【0011】さらに、この携帯型通信装置は、筐体6内に、記憶部に記憶された情報信号及び操作部を介して入力された操作信号に基づいて、通信回路部、記憶部及び表示部4を制御する制御回路部を備えている。この制御回路部は、CPU、すなわち、信号処理回路を有して構成されている。

【0012】この携帯型通信装置において、通信回路部が通信ネットワークとの間で情報信号の送受信を行うと、送受信された情報信号の内容、送受信した時刻、送信した回数を示す送信回路データ及び受信した回数を示す受信回数データが記憶部に蓄積される。

【0013】そして、制御回路部は、第1のゲームを開始すべき操作が操作部に対してなされることにより、記憶部に記憶された本発明に係る通信装置用ゲームプログラムのうちの第1のプログラムに基づき、パズルゲームを表示部4において実行する。このパズルゲームは、例えば、図2に示すように、表示部4上において、問題欄7内に問題文11が表示され、この問題文11内のブランク部11aに入るべき文字や数字を回答欄12に入力するものである。回答欄12への入力は、選択肢欄8内に表示される選択肢群13より選択した回答に対応する番号を、テンキーによって入力することにより行う。問題文11としては、英単語、日本語の単語、あるいは、一定の規則に従った数列等であって1箇所以上のブランク部11aを有するものが考えられる。

【0014】このようにしてパズルゲームを実行すると、正解した回数が正答回数データとして記憶部に蓄積される。

【0015】また、制御回路部は、この携帯型通信装置の電源が投入されているときには、図3に示すように、記憶部に記憶された本発明に係る通信装置用ゲームプログラムのうちの第2のプログラムに基づき、表示部4に所定のキャラクタ9、10を表示する。このキャラクタ9、10は、記憶部に蓄積された受信回数データ及び正答回数データとに応じて形状が決定され、また、これら受信回数データ及び正答回数データに応じて制御回路部の所定の機能に関連付けられる。すなわち、キャラクタ9、10の形状は、パズルの正答回数のデータを年齢データとして扱うことにより、その年齢に応じた形状に決定される。例えば、年齢が0歳ならば卵の形状とし、年齢が10歳ならば子供の形状とし、年齢が20歳ならば成人の形状とし、年齢が50歳ならば老人の形状とする。

【0016】また、キャラクタ9、10の動きは、受信回数データを食事をした回数及び時刻のデータとして扱うことにより、その空腹の度合いに応じて決定される。例えば、食事をした時刻からの経過時間が0時間ならば食事をした時刻からの経過時間が1時間ならばほぼ満腹

であることを示す動作をし、食事をした時刻からの経過時間が3時間ならば空腹であることを示す動作をし、食事をした時刻からの経過時間が6時間ならば非常に空腹であることを示す動作をし、食事をした時刻からの経過時間が24時間ならば瀕死であることを示す動作をするようにする。

【0017】そして、表示されたキャラクタ9、10の受信回数データ及び正答回数データに応じた制御回路部の所定の機能との関連付けは、表示されたキャラクタ9、10により想定される疑似生命体の成長に応じた能力として想定されるものとなる。例えば、この疑似生命体が所定の度合いに成長したために取得される能力として、制御回路部は、未着信の送信の再通知機能、特定のメッセージ14、15の生成及び表示、いわゆるスクリーンセーバ機能等の諸機能を実行可能とする。そして、疑似生命体の成長に応じた特定のメッセージとしては、この疑似生命体の年齢が7歳と想定される場合として「楽しい楽しい小学1年生、入学おめでとう」、該年齢が12歳と想定される場合として「もう、中学生だね。楽しくいこうよ!」、該年齢が15歳と想定される場合として「青春の真只中だね。恋愛を楽しもうよ!」、該年齢が18歳と想定される場合として「あっという間に大学生だね。バイト、忙しい?」、該年齢が20歳と想定される場合として「成人、おめでとう。立派な大人になってね。」、該年齢が28歳と想定される場合として「結婚、おめでとう。もう、立派な社会人だね。」、該年齢が40歳と想定される場合として「残されたペット人生を楽しもう。」、該年齢が50歳と想定される場合としてファンファーレ音とともに「おめでとう! 延命ブースタのパズルソフトを購入して下さい。」などが考えられる。

【0018】なお、疑似生命体の寿命は、例えば50歳と想定されている。この疑似生命体の寿命は、第1のプログラムにおけるパズルゲームの問題数に相当する。すなわち、用意されたパズルゲームを全問正解することにより、疑似生命体の年齢が寿命に達する。疑似生命体の年齢が寿命である50歳に達した後に延命用のプログラムを実行しないと、第2のプログラムは、初期状態に戻る。延命用のプログラムは、ROMやRAM等の半導体メモリやいわゆるCD-ROM、フロッピーディスク等の媒体を介してインストールされ、新たな第1のプログラムと疑似生命体に関するデータとを含んでいる。また、疑似生命体のキャラクタを決定する第2のプログラムは、ROMやRAM等の半導体メモリやいわゆるCD-ROM、フロッピーディスク等の媒体を介して、元の第2のプログラムに対して、置き換えて、または、追加して、インストールすることができる。この疑似生命体のキャラクタには、いろいろな種類があり、種類によって、成長のしかたや成長したときに取得される能力、すなわち、制御回路部が実行可能とする機能が異なってい

る。

【0019】上述のようなゲームプログラムの実行にあたっては、制御回路部は、図4のフローチャートに示すように、ステップs t 1において、電源が投入されると、疑似生命体のキャラクタ9を表示部4に表示させる。そして、ステップs t 2において、通信ネットワーク1よりの情報信号、いわゆる受信メールの受信を待つ。ステップs t 3では、受信メールの有無を判別し、受信があればステップs t 4に進み、受信が無ければステップs t 5に進む。

【0020】ステップs t 5では、受信メールが無いので空腹であるという意味の泣き声などを生成し、ステップs t 2に戻る。ステップs t 4では、第1のプログラムに従い、パズルゲームの正答、すなわち、パズルの鍵を生成する。ステップs t 6では、アドレスの異なる受信メールがあったときに、「パズルの鍵を受け取りました。パズルを解いて下さい。」とのメッセージを表示部4に表示する。ステップs t 7では、受信メールを読むかパズルを解くかの選択を促す表示を行う。ステップs t 8では、受信メールを読むかパズルを解くかの選択を判別する。受信メールを読むことが選択された場合には、ステップs t 9に進み、パズルを解くことが選択された場合には、ステップs t 10に進む。

【0021】ステップs t 9では、受信メールの内容を表示部4に表示し、ステップs t 11に進む。ステップs t 11では、パズルゲームを実行し、ステップs t 12に進む。ステップs t 12では、パズルの正答があったことに応じて、疑似生命体の年齢及び能力の変化に対応する処理を行い、ステップs t 15に進む。

【0022】ステップs t 10では、パズルゲームを実行し、ステップs t 13に進む。ステップs t 13では、パズルの正答があったことに応じて、疑似生命体の年齢及び能力の変化に対応する処理を行い、ステップs t 14に進む。ステップs t 14では、受信メールの内容を表示部4に表示し、ステップs t 15に進む。

【0023】ステップs t 15では、電源をオフにする、すなわち、電源を遮断するか否かの判別を行い、電源を遮断するのでなければステップs t 16に進み、電*

*源を遮断するのであればステップs t 17に進む。ステップs t 16では、ステップs t 2に戻る。ステップs t 17では、電源を遮断し、疑似生命体の年齢や能力に関するデータを記憶して、表示部4の表示を終了する。

【0024】なお、上述した本発明に係るゲームプログラムは、携帯型通信装置においてのみならず、通信機能を有するいわゆる据え置き型のコンピュータにおいても使用することができる。

【0025】

10 【発明の効果】上述のように、本発明に係る携帯型通信装置は、文字情報信号及び映像情報信号の通信を娯楽性を伴って行うことができる機能を有し、文字情報信号及び映像情報信号の通信においてより活発に使用されることが予想される。

【0026】また、本発明に係る通信装置用ゲームプログラムは、通信機能を有する通信装置と関わりを持ち、ゲームの進行が多様化され、充分な娯楽性を有するものとなっている。

【0027】すなわち、本発明は、文字情報信号及び映像情報信号の通信を娯楽性を伴って行うことができるようになされた携帯型通信装置及び通信装置において実行することができ通信内容に応じてゲームの進行が多様化されるようになされた通信装置用ゲームプログラムを提供することができるものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る携帯型通信装置と他の通信装置との送受信関係を示すブロック図である。

【図2】本発明に係る通信装置用ゲームプログラムの第1のプログラムを実行しているときの上記携帯型通信装置の表示部の状態を示す正面図である。

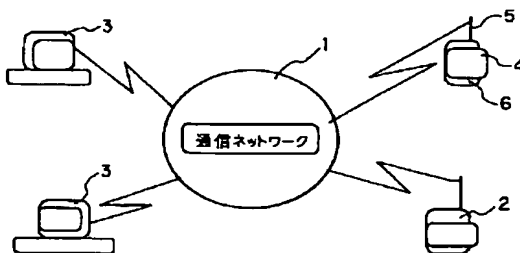
【図3】上記通信装置用ゲームプログラムの第2のプログラムを実行しているときの上記携帯型通信装置の表示部の状態を示す正面図である。

【図4】上記通信装置用ゲームプログラムの動作を示すフローチャートである。

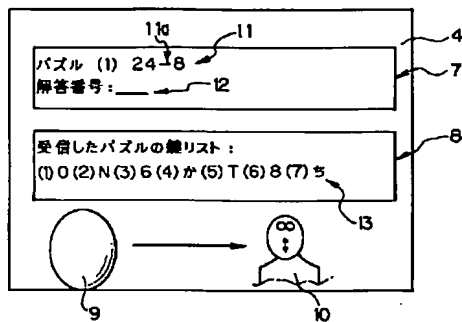
【符号の説明】

1 通信ネットワーク、2 携帯型通信装置、3 コンピュータ、4 表示部、9、10 キャラクタ

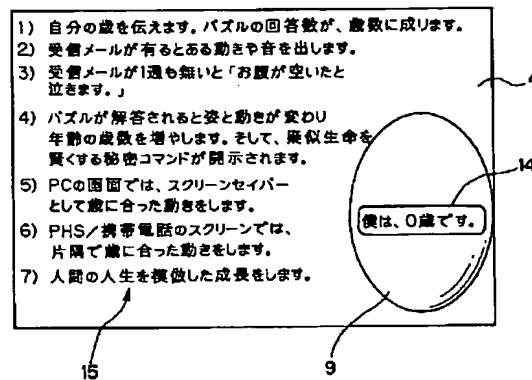
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

